

PEMANFAATAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Auliya Ayu Latifah⁽¹⁾, Diah Veny Fitriani⁽²⁾, Rina Insani Setyowati⁽³⁾

¹ Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

² Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

³ Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: ¹ auliyaayulatifah@gmail.com, ² venydiah68@gmail.com, ³ rinainsani.1977@gmail.com

ABSTRACT	Informasi artikel
The development of science and technology demands high-quality natural resources that are capable of facing various challenges. Therefore, education must always be taken into account and prioritized to produce quality individuals. Teachers, as one of the important components of successful learning, must be able to position themselves as figures who can ignite students' passion for learning. Teachers play a crucial role in the success of learning. They are not just instructors but also motivators and drivers of students' learning interest. An effective teacher should be able to ignite students' desire to learn. One way teachers can achieve this is by understanding the needs and interests of students. Teachers need to recognize the characteristics and potentials of each student so that they can adapt teaching methods and materials accordingly. Teachers also need to build positive emotional relationships with students so that students feel comfortable and motivated to learn. Additionally, teachers need to utilize various technologies and innovations in the learning process. The use of technology can help teachers present materials in a more engaging and interactive way, making students more interested and involved in learning. By leveraging technology, teachers can also bring relevant and up-to-date content into the learning environment. Moreover, teachers should serve as role models for students. They should have in-depth knowledge and continue to develop themselves in their field. Teachers with up-to-date knowledge will be able to inspire and motivate students to continue learning and self-development. In the face of rapid developments in science and technology, education must always be taken into account and prioritized. Teachers, as crucial components of successful learning, have a crucial role in igniting students' passion for learning. With quality education, it is expected to create human resources capable of facing various challenges in the era of scientific and technological advancements.	Sejarah artikel: Diterima Revisi Dipublikasikan DOI Keyword: benefits, media, learning resources, early childhood
ABSTRAK	Kata kunci:
Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut adanya sumber daya alam yang berkualitas yang mampu menghadapi berbagai tantangan . oleh karena itu , pendidikan harus selalu diperhatikan dan diprioritaskan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas . guru sebagai salah satu komponen penting keberhasilan pembelajaran , harus mampu menempatkan dirinya sebagai sosok yang mampu membangkitkan hasrat siswa untuk belajar. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran. Mereka bukan hanya menjadi pengajar, tetapi juga harus mampu menjadi pendorong motivasi dan minat belajar siswa. Guru yang efektif harus mampu menempatkan dirinya sebagai sosok yang dapat membangkitkan hasrat siswa untuk belajar. Salah satu cara guru dapat mencapai hal tersebut adalah dengan memahami kebutuhan dan minat siswa. Guru perlu mengenali karakteristik dan potensi masing-masing siswa, sehingga mereka dapat menyesuaikan metode pengajaran dan materi yang disampaikan. Guru juga harus membangun hubungan emosional yang positif dengan siswa, sehingga siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, guru perlu memanfaatkan berbagai teknologi dan inovasi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Dengan	Manfaat, media, sumber belajar, anak usia dini

memanfaatkan teknologi, guru juga dapat menghadirkan konten yang relevan dan terkini dalam pembelajaran.

Tidak hanya itu, guru juga harus menjadi contoh teladan bagi siswa. Mereka harus memiliki pengetahuan yang mendalam dan terus mengembangkan diri di bidangnya. Guru yang memiliki pengetahuan yang mutakhir akan mampu menginspirasi dan memotivasi siswa untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cepat, pendidikan harus selalu diperhatikan dan diprioritaskan. Guru sebagai komponen penting dalam keberhasilan pembelajaran memiliki peran krusial dalam membangkitkan hasrat siswa untuk belajar. Dengan pendidikan yang berkualitas, diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia yang mampu menghadapi berbagai tantangan di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Dalam era modern ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan terhadap bidang pendidikan. Salah satu aspek yang berperan penting dalam pendidikan adalah pemanfaatan media dan sumber belajar yang inovatif. Media dan sumber belajar memegang peran yang krusial dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dan menarik. Dengan adanya kemajuan teknologi, guru dan siswa kini memiliki akses yang lebih luas dan mudah terhadap berbagai macam media dan sumber belajar yang relevan dan bervariasi. Media pembelajaran, seperti multimedia interaktif, presentasi visual, video pembelajaran, dan perangkat lunak edukatif, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Pemanfaatan media dan sumber belajar dalam pendidikan juga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan menggunakan gambar, video, dan animasi yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak dan kompleks. Selain itu, penggunaan media dan sumber belajar yang beragam dapat membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga mereka dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Media dan sumber belajar juga memungkinkan akses yang lebih mudah terhadap informasi dan pengetahuan. Internet dan platform

pembelajaran online memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar, seperti buku elektronik, jurnal ilmiah, dan video pembelajaran dari berbagai sumber di seluruh dunia. Hal ini membuka peluang baru bagi siswa untuk memperluas wawasan dan pengetahuan mereka di luar lingkungan kelas.

Selain itu, media dan sumber belajar juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui simulasi, game edukatif, dan penggunaan perangkat lunak kreatif. Siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga motivasi dan minat belajar mereka dapat ditingkatkan. Namun, dalam pemanfaatan media dan sumber belajar, peran guru sebagai fasilitator dan pengarah tetap penting. Guru memiliki peran krusial dalam memilih, mengintegrasikan, dan mengarahkan penggunaan media dan sumber belajar yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru juga memiliki tanggung jawab untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan kritis, evaluatif, dan etis dalam mengakses, menganalisis, dan menggunakan media dan sumber belajar dengan bijak.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan cara pandang induktif yang berfokus pada upaya eksplorasi dan memaknai setiap makna individual, dan menerjemahkan kompleksitas suatu persoalan (Creswell, 2015:5). Penelitian kualitatif mencakup subyek yang diteliti, data lapangan,

pengalaman pribadi, dan kondisi riil lapangan yang diinterpretasikan peneliti (Creswell, 2015:1). Subyek penelitiannya adalah siswa Taman Kanak-Kanak (TK) berjumlah 20 anak. Penelitian berlangsung di TK Kemala Bhayangkari 44 Blitar, Kelurahan Karangtengah Kec. Sananwetan Kota Blitar. Penelitian berlangsung selama 1 minggu yaitu mulai tanggal 05 s/d 14 Juni 2023. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Penelitian deskriptif dilakukan dengan menjabarkan atau menggambarkan secara rinci keadaan yang terjadi tanpa melakukan perlakuan apapun pada subyek penelitian (Sugiyono, 2017:212). Pada penelitian ini dilakukan kegiatan menganalisis dan mendeskripsikan Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar dengan guru dijadikan sebagai subyek penelitian untuk pengumpulan data. Data dikumpulkan melalui tahap wawancara dan observasi yang dilengkapi dengan triangulasi. Triangulasi yang dilakukan meliputi triangulasi metode, triangulasi antar-peneliti, triangulasi sumber data, dan triangulasi teori (Rahardjo, 2010). Data yang dikumpulkan meliputi implementasi pemanfaatan media dan sumber belajar guna menstimulasi perkembangan anak. Data yang dikumpulkan melalui tahap wawancara terstruktur diperoleh dari 2 narasumber yaitu guru TK A dan Kepala Sekolah. Data observasi diperoleh melalui kegiatan pengamatan selama 1 minggu dengan mengamati setiap kegiatan yang dilakukan oleh AUD (Anak Usia Dini). Teknik analisis data yang digunakan yaitu model analisis tematik. Maka analisis data dalam kualitatif dilaksanakan secara interaktif dan berkontinuitas sampai tuntas, sehingga datanya akan valid.

Hasil dan pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 44 Blitar, Penggunaan media dan sumber belajar dalam pembelajaran anak usia dini dilaksanakan melalui metode dan teknik yang berbeda. Hasil penelitian ini menunjukkan beberapa temuan penting. Pertama, penggunaan buku bergambar dengan ilustrasi yang menarik terbukti efektif dalam

merangsang minat belajar anak. Gambar yang jelas dan cerita yang menarik melibatkan anak-anak secara visual dan emosional, meningkatkan keterampilan bahasa, kosa kata, dan imajinasi mereka. Kedua, membawakan lagu dan musik juga terbukti efektif dalam pembelajaran anak usia dini. Musik memiliki daya tarik yang kuat bagi anak-anak, melalui lagu dan musik anak-anak dapat belajar tentang ritme, nada, dan gerakan. Lagu pendidikan dengan gerakan tubuh atau tarian dapat memperkuat pemahaman konsep, mengembangkan keterampilan motorik dan merangsang koordinasi antara gerakan dan suara. Ketiga, permainan anak usia dini dan aktivitas kreatif terbukti menjadi metode pembelajaran yang efektif. Melalui bermain, anak dapat belajar mengenal warna, bentuk dan angka, serta memperkuat keterampilan sosial seperti berbagi dan komunikasi. Kegiatan kreatif seperti melukis, teka-teki, atau kerajinan tangan juga dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas motorik halus anak. Keempat, penggunaan aplikasi pendidikan dan permainan belajar online telah membawa manfaat bagi pembelajaran anak usia dini. Aplikasi ini memadukan unsur belajar dengan unsur permainan yang menyenangkan sehingga anak belajar melalui bermain. Menggunakan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat anak-anak untuk belajar dan mengembangkan keterampilan teknologi yang penting di dunia yang semakin terhubung. Selanjutnya, dalam penerapan praktik terbaik dalam pemanfaatan media dan sumber belajar, ditemukan beberapa langkah yang perlu diperhatikan. Pertama, guru dan orang tua perlu memilih media yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Setiap anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda, sehingga pemilihan media harus disesuaikan dengan kemampuan mereka. Selanjutnya, interaksi antara guru dan anak tetap penting, meskipun media dan sumber belajar digunakan. Guru harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran, memberikan arahan, menjelaskan konsep, dan merangsang diskusi untuk memperdalam pemahaman anak. Integrasi media dengan aktivitas berbasis main dan eksplorasi juga perlu dilakukan. Anak-anak

belajar melalui aktivitas bermain dan eksplorasi, sehingga penting untuk mengintegrasikan media dan sumber belajar dengan kegiatan yang melibatkan gerakan dan sentuhan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa TK Kemala Bhayangkari 44 Blitar telah melakukan pemanfaatan media dan sumber belajar yang inovatif dalam pembelajaran anak usia dini. Berikut ini adalah hasil pembahasan dari penelitian tersebut:

Pemanfaatan Buku Cerita dengan Ilustrasi Menarik:

Guru-guru di TK Kemala Bhayangkari 44 Blitar menggunakan buku cerita dengan ilustrasi menarik sebagai salah satu media pembelajaran. Buku cerita ini membantu membangkitkan minat anak terhadap pembelajaran karena gambar yang vivid dan cerita yang menarik. Selain itu, buku cerita juga membantu meningkatkan keterampilan bahasa anak, memperluas kosa kata, dan merangsang imajinasi mereka.

Penyajian Lagu dan Musik:

Guru-guru di TK Kemala Bhayangkari 44 Blitar juga menggunakan lagu dan musik sebagai media pembelajaran. Musik memiliki daya tarik yang kuat bagi anak usia dini, dan melalui lagu dan musik, anak-anak dapat belajar tentang ritme, nada, dan gerakan. Lagu-lagu pendidikan yang disertai dengan gerakan tubuh atau tarian membantu memperkuat pemahaman konsep, mengembangkan keterampilan motorik, dan merangsang koordinasi antara gerakan dan suara.

Permainan dan Aktivitas Kreatif:

Guru-guru di TK Kemala Bhayangkari 44 Blitar juga menggunakan permainan dan aktivitas kreatif sebagai metode pembelajaran. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar mengenali warna, bentuk, angka, serta memperkuat keterampilan sosial seperti berbagi dan berkomunikasi. Aktivitas kreatif, seperti

mewarnai, menyusun puzzle, atau membuat kerajinan tangan, juga meningkatkan keterampilan motorik halus dan kreativitas anak.

Aplikasi Edukatif dan Permainan Pembelajaran Online:

Guru-guru di TK Kemala Bhayangkari 44 Blitar juga memanfaatkan aplikasi edukatif dan permainan pembelajaran online dalam pembelajaran anak usia dini. Aplikasi ini menggabungkan unsur pembelajaran dengan elemen permainan yang menyenangkan, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran dan mengembangkan keterampilan teknologi yang penting dalam dunia yang semakin terhubung.

Pada penelitian ini, guru TK Kemala Bhayangkari 44 Blitar sebagai subyek penelitian memberikan wawasan dan pengalaman mereka dalam menggunakan media dan sumber belajar tersebut. Selain itu, kepala sekolah juga memberikan perspektif tentang implementasi pemanfaatan media dan sumber belajar dalam lingkungan sekolah. Melalui pemanfaatan media dan sumber belajar tersebut, guru-guru di TK Kemala Bhayangkari 44 Blitar berhasil meningkatkan minat dan partisipasi anak-anak dalam pembelajaran. Anak-anak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep pembelajaran juga meningkat. Selain itu, pemanfaatan media dan sumber belajar inovatif juga membantu mengembangkan berbagai keterampilan anak, baik secara kognitif, motorik, bahasa, maupun sosial.

Dalam penelitian ini, juga ditemukan bahwa pemanfaatan media dan sumber belajar inovatif mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar anak usia dini. Anak-anak menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena disajikan dalam bentuk yang menarik dan interaktif. Hal ini berdampak positif pada hasil belajar mereka. Selain itu,

pemanfaatan media dan sumber belajar inovatif juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara mandiri dan eksploratif. Misalnya, dengan menggunakan aplikasi edukatif, anak-anak dapat belajar dengan ritme dan kecepatan yang sesuai dengan kemampuan masing-masing. Mereka dapat belajar melalui percobaan, eksplorasi, dan interaksi dengan media pembelajaran yang disediakan. Pemanfaatan media dan sumber belajar inovatif juga memperluas aksesibilitas pendidikan bagi anak usia dini.

Dalam era teknologi digital, anak-anak dapat mengakses berbagai sumber belajar melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. Hal ini memberikan peluang kepada anak-anak yang memiliki keterbatasan geografis atau fisik untuk tetap mendapatkan pendidikan berkualitas. Namun, penting untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan media dan sumber belajar inovatif dengan interaksi sosial dan pengalaman nyata. Anak-anak tetap perlu berinteraksi dengan guru dan teman sebaya dalam lingkungan pembelajaran yang nyata. Oleh karena itu, guru di TK Kemala Bhayangkari 44 Blitar juga tetap memberikan perhatian pada pembelajaran tatap muka dan kegiatan kelompok yang melibatkan interaksi langsung antara anak-anak. Secara keseluruhan, pemanfaatan media dan sumber belajar inovatif dalam pembelajaran anak usia dini di TK Kemala Bhayangkari 44 Blitar telah memberikan manfaat yang signifikan. Melalui penggunaan buku cerita dengan ilustrasi menarik, lagu dan musik, permainan dan aktivitas kreatif, serta aplikasi edukatif dan permainan pembelajaran online, guru-guru berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan memotivasi anak-anak untuk belajar dengan lebih baik.

Namun, seperti halnya dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, ada juga beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan media dan sumber belajar inovatif di TK Kemala Bhayangkari 44 Blitar. Pertama, perlu memastikan bahwa penggunaan

media dan sumber belajar inovatif benar-benar mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru harus memiliki pemahaman yang baik tentang konten dan fitur-fitur dari media tersebut, serta kemampuan untuk mengintegrasikan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media hanya akan efektif jika digunakan secara tepat dan relevan. Kedua, penting untuk mengontrol dan membatasi waktu yang dihabiskan anak-anak untuk berinteraksi dengan media dan sumber belajar inovatif. Terlalu banyak paparan terhadap media elektronik dapat mengganggu perkembangan sosial dan keterampilan interpersonal anak-anak. Oleh karena itu, perlu diatur waktu yang seimbang antara penggunaan media dan sumber belajar inovatif dengan kegiatan fisik, bermain di luar ruangan, dan interaksi sosial. Ketiga, perlunya pendampingan dan pengawasan yang tepat saat anak-anak menggunakan media dan sumber belajar inovatif. Guru dan orang tua perlu memastikan bahwa anak-anak menggunakan media tersebut dengan aman, mengakses konten yang sesuai usia, dan menghindari konten yang tidak pantas. Selain itu, penting juga untuk melibatkan orang tua dalam memahami penggunaan media dan sumber belajar inovatif, sehingga mereka dapat mendukung pembelajaran anak di rumah.

Keempat, meskipun pemanfaatan media dan sumber belajar inovatif dapat memperluas aksesibilitas pendidikan, kita juga perlu memperhatikan kesenjangan akses yang mungkin timbul. Tidak semua anak memiliki akses yang sama terhadap perangkat elektronik dan internet. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan pemerintah untuk bekerja sama dalam menyediakan infrastruktur dan akses yang memadai bagi semua anak. Terakhir, evaluasi dan penilaian juga perlu disesuaikan dengan penggunaan media dan sumber belajar inovatif. Guru perlu mengembangkan metode penilaian yang sesuai dengan jenis pembelajaran yang dilakukan melalui media tersebut, seperti penilaian formatif yang melibatkan observasi langsung terhadap kemampuan anak dalam

berinteraksi dengan media dan sumber belajar inovatif.

Dengan memperhatikan tantangan-tantangan tersebut dan mengambil langkah-langkah yang tepat, pemanfaatan media dan sumber belajar inovatif di TK Kemala Bhayangkari 44 Blitar dapat terus memberikan manfaat yang positif bagi perkembangan dan pembelajaran anak-anak usia dini. Dalam era teknologi yang terus berkembang, inovasi dalam pendidikan menjadi semakin penting untuk mendukung kemajuan generasi muda.

Berdasarkan hasil penelitian di TK Kemala Bhayangkari 44 Blitar menunjukkan bahwa pemanfaatan media dan sumber belajar inovatif, seperti buku cerita dengan ilustrasi menarik, lagu dan musik, permainan dan aktivitas kreatif, serta aplikasi edukatif dan permainan pembelajaran online, memiliki manfaat yang signifikan dalam pembelajaran anak usia dini. Beberapa temuan penting yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah:

a) Penggunaan buku cerita dengan ilustrasi menarik: Buku cerita dengan ilustrasi yang menarik terbukti efektif dalam membangkitkan minat anak terhadap pembelajaran. Hal ini membantu meningkatkan keterampilan bahasa, memperluas kosa kata, dan merangsang imajinasi anak.

b) Penyajian lagu dan musik: Lagu dan musik memiliki daya tarik yang kuat bagi anak usia dini. Melalui lagu dan musik, anak-anak dapat belajar tentang ritme, nada, dan gerakan. Lagu-lagu pendidikan yang disertai dengan gerakan tubuh atau tarian membantu memperkuat pemahaman konsep, mengembangkan keterampilan motorik, dan merangsang koordinasi antara gerakan dan suara.

c) Permainan dan aktivitas kreatif: Permainan dan aktivitas kreatif merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini. Melalui permainan, anak-anak dapat

belajar mengenali warna, bentuk, angka, serta memperkuat keterampilan sosial seperti berbagi dan berkomunikasi. Aktivitas kreatif, seperti mewarnai, menyusun puzzle, atau membuat kerajinan tangan, juga meningkatkan keterampilan motorik halus dan kreativitas anak.

d) Penggunaan aplikasi edukatif dan permainan pembelajaran online: Aplikasi edukatif dan permainan pembelajaran online dapat meningkatkan minat anak-anak terhadap pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memadukan unsur pembelajaran dengan elemen permainan yang menyenangkan, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain. Ini juga membantu mengembangkan keterampilan teknologi yang penting dalam dunia yang semakin terhubung.

Selain itu, dalam penerapan praktik terbaik pemanfaatan media dan sumber belajar, beberapa langkah perlu diperhatikan. Pemilihan media yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak sangat penting. Interaksi antara guru dan anak tetap penting, meskipun media dan sumber belajar digunakan. Integrasi media dengan aktivitas berbasis main dan eksplorasi juga perlu dilakukan. Namun, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan media dan sumber belajar inovatif. Penggunaan media harus mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan membutuhkan pengawasan terkait penggunaan yang tepat dan batasan waktu. Kesenjangan akses juga perlu diperhatikan, sehingga semua anak memiliki kesempatan yang sama untuk memanfaatkan media dan sumber belajar.

Dalam pemanfaatan media dan sumber belajar inovatif, langkah-langkah berikut dapat diperhatikan:

a) Pemilihan media yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak: Penting untuk memilih media yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak agar pembelajaran menjadi efektif. Misalnya, buku cerita dengan ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan minat anak.

b) Interaksi antara guru dan anak tetap penting: Meskipun menggunakan media dan sumber belajar inovatif, interaksi langsung antara guru dan anak tetap diperlukan. Guru dapat memfasilitasi diskusi, menjelaskan konsep, dan memberikan bimbingan kepada anak.

c) Integrasi media dengan aktivitas berbasis main dan eksplorasi: Media dan sumber belajar inovatif dapat diintegrasikan dengan aktivitas bermain dan eksplorasi. Misalnya, setelah membaca buku cerita, anak dapat melakukan aktivitas kreatif terkait cerita tersebut. Namun, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan media dan sumber belajar inovatif:

d) Mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan: Penggunaan media harus mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media tersebut harus relevan dan dapat membantu anak mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

e) Pengawasan terkait penggunaan yang tepat dan batasan waktu: Penting untuk mengawasi penggunaan media agar anak tidak terlalu lama terpapar pada layar atau media tertentu. Batasan waktu yang sesuai perlu diterapkan untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan media dan aktivitas lainnya.

f) Kesenjangan akses: Perlu diperhatikan bahwa tidak semua anak memiliki kesempatan yang sama dalam memanfaatkan media dan sumber belajar inovatif. Tantangan akses, seperti ketersediaan perangkat dan koneksi internet, perlu diatasi agar semua anak dapat memanfaatkan media tersebut.

Dengan memperhatikan langkah-langkah praktik terbaik dan mengatasi tantangan yang ada, pemanfaatan media dan sumber belajar inovatif dapat memberikan manfaat signifikan dalam pembelajaran anak usia dini.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di TK Kemala Bhayangkari 44 Blitar, pemanfaatan media dan sumber belajar inovatif, seperti buku cerita dengan ilustrasi menarik, lagu dan musik, permainan dan aktivitas kreatif, serta aplikasi edukatif dan permainan pembelajaran online, memiliki manfaat yang signifikan dalam pembelajaran anak usia dini. Beberapa temuan penting yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media dan sumber belajar inovatif: (a) Membantu meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran dengan membangkitkan minat, memperluas kosakata, dan merangsang imajinasi anak. (b) Memperkuat pemahaman konsep melalui penyajian lagu dan musik yang disertai gerakan tubuh atau tarian. (c) Meningkatkan keterampilan sosial, kreativitas, dan keterampilan motorik halus melalui permainan dan aktivitas kreatif. (d) Meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran melalui penggunaan aplikasi edukatif dan permainan pembelajaran online yang menggabungkan unsur pembelajaran dengan elemen permainan.

Dalam penerapan praktik terbaik, perlu diperhatikan pemilihan media yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak, menjaga interaksi antara guru dan anak, serta mengintegrasikan media dengan aktivitas bermain dan eksplorasi. Tantangan dalam pemanfaatan media dan sumber belajar inovatif meliputi mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, pengawasan penggunaan yang tepat dan batasan waktu, serta kesenjangan akses. Dengan memperhatikan langkah-langkah praktik terbaik dan mengatasi tantangan yang ada, penggunaan media dan sumber belajar inovatif dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Iwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan, 8(2), 145-167.
- M.D. Roblyer (2016). Integrating Educational Technology into Teaching (Integrasi Teknologi Pendidikan dalam Pengajaran)
- Michaelene M. Ostrosky, David M. Kern, dan Lisa S. Lenhart (2019) Digital Media in

- Education: Enhancing the Learning Experience for All Ages (Media Digital dalam Pendidikan: Meningkatkan Pengalaman Belajar untuk Semua Usia)
- Collins, A., & Halverson, R. (2009). Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America. Teachers College Press.
- Parette, H. P., Quesenberry, A. C., & Blum, C. (2018). Technology in early childhood education: Finding the balance. Routledge.
- Sarama, J., & Clements, D. H. (2009). Early childhood mathematics education research: Learning trajectories for young children. Routledge.
- Takeuchi, L. M., & Stevens, R. (2011). The new coviewing: Designing for learning through joint media engagement. The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Clark, R.C., & Mayer, R.E. (2016). E-learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning. John Wiley & Sons.
- Mayer, R.E. (2014). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. Cambridge University Press.
- Plass, J.L., Homer, B.D., & Kinzer, C.K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. Routledge..